

Sorts de Druides

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
Sorts de niveau 0 (Oraisons)									
									nbr : _____ DD : _____
<input type="checkbox"/>	DIV Assistance divine	vg	simple	contact	1 minute	1 créature	vol+RM	GdJ	+1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.
<input type="checkbox"/>	INV Création d'eau (création) [eau]	vgd	simple	15 m	1 min / niv	rayon 15m	RM	GdJ	Crée 8 litres d'eau pure / niveau.
<input type="checkbox"/>	UNI Détection de la magie	vg	simple	18 m	conc. 1min/niv	cône	-	GdJ	Détecte sorts et objets magiques à 18m à la ronde.
<input type="checkbox"/>	DIV Détection du poison	vg	simple	courte	instant	1 créature	-	GdJ	Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
<input type="checkbox"/>	EVO Illumination [lumière]	v	simple	courte	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Désoriente une créature (-1 à l'attaque).
<input type="checkbox"/>	DIV Lecture de la magie	vgf	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet de lire parchemins et livres de sorts.
<input type="checkbox"/>	EVO Lumière [lumière]	vd	simple	contact	10 min / niv	1 objet	-	GdJ	Fait briller un objet comme une torche.
<input type="checkbox"/>	NEC Perception de la nature	g	simple	courte	10 min / niv	cône	-	CD	Révèle l'état de santé des animaux et des plantes à 9m à la ronde.
<input type="checkbox"/>	TRA Purification de nourriture et d'eau	vg	simple	3 m	instant	30 dm ³	vol+RM	GdJ	Purifie 30 dm ³ / niveau de nourriture et d'eau.
<input type="checkbox"/>	TRA Réparation	vg	simple	courte	instant	1 objet	vol+RM	GdJ	Répare sommairement un objet.
<input type="checkbox"/>	DIV Repérage	vg	simple	personnelle	instant	personnel	-	GdJ	Indique le Nord.
<input type="checkbox"/>	ABJ Résistance	vgd	simple	contact	1 minute	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +1 aux jets de sauvegarde.
<input type="checkbox"/>	INV Soins superficiels (guérison)	vg	simple	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 1 pv à la cible.
<input type="checkbox"/>	TRA Stimulant	vgd	simple	contact	1 minute	1 créature	vig+RM	GdJ	Confère 1 pv temporaire à la cible.
Sorts de Premier niveau									
									nbr : _____ DD : _____
<input type="checkbox"/>	TRA Animation de l'eau [eau]	vgm	1 round	courte	conc 1 rd/niv	cube 1,5 m	-	CP	Transforme une petite quantité d'eau en objet animé.
<input type="checkbox"/>	TRA Animation du bois	vgm	1 round	contact	conc 1 rd/niv	1 objet	-	CP	Transforme un objet en bois de taille P ou inférieure en objet animé.
<input type="checkbox"/>	ENC Apaisement des animaux (coercition) [mental]	vg	simple	courte	1 min / niv	créat ds 9m	vol+RM	GdJ	Calme 2d4+1/niv dés de vie d'animaux.
<input type="checkbox"/>	TRA Baie nourricière	vgd	simple	contact	1 jour / niv	baies	RM	GdJ	2d4 baies soignent de 1 pv chacune (max 8 pv/24 heures)
<input type="checkbox"/>	INV Brume de dissimulation (création)	vg	simple	6 m	1 min / niv	rayon 6m	-	GdJ	Le PJ est entouré de brouillard.
<input type="checkbox"/>	TRA Camouflage	vg	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CD	Confère un bonus de +10 aux tests de <i>Discrétion</i> .
<input type="checkbox"/>	ENC Charme-animal (charme) [mental]	vg	simple	courte	1 heure / niv	1 animal	vol+RM	GdJ	Un animal devient l'ami du druide.
<input type="checkbox"/>	DIV Communication avec les animaux	vg	1 round	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Permet de communiquer avec les animaux.
<input type="checkbox"/>	INV Convocation d'alliés naturels I (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1 créature	-	GdJ	Appelle un animal luttant pour le PJ.
<input type="checkbox"/>	DIV Détection de la faune et de la flore	vg	simple	longue	conc 10 min/niv	cône	-	GdJ	Détecte des espèces d'animaux ou de végétaux.
<input type="checkbox"/>	DIV Détection des collets et des fosses	vg	simple	18 m	conc 10 min/niv	cône	-	GdJ	Détecte les pièges primitifs et naturels.
<input type="checkbox"/>	TRA Enchevêtrement	vgd	simple	longue	1 min / niv	rayon 12 m	ref	GdJ	La végétation emprisonne ceux qui la traverse dans un rayon de 12 mètres.
<input type="checkbox"/>	ABJ Endurance aux énergies destructives	vg	simple	contact	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	Protège des environnements chauds ou froids.
<input type="checkbox"/>	INV Esprit des bois (création)	vgd	simple	courte	1 heure / niv	1 esprit	-	CD	Un esprit de la nature sert le druide.
<input type="checkbox"/>	EVO Flammes [feu]	vg	simple	contact	1 min / niv	flammes	-	GdJ	1d6 +1/niv points de dégâts ; attaque de contact ou de lancer.
<input type="checkbox"/>	DIV Fléau des plantes	vd	rap	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les « plantes ».
<input type="checkbox"/>	TRA Gourdin magique	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 gourdin	vol+RM	GdJ	Un gourdin devient une arme magique +1 infligeant 1d10 points de dégâts.
<input type="checkbox"/>	TRA Grand pas	vgm	simple	personnelle	1 heure / niv	personnel	-	GdJ	La vitesse augmente de 3 mètres.
<input type="checkbox"/>	ABJ Invisibilité pour les animaux	gd	simple	contact	10 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Les animaux ne peuvent percevoir les cibles.
<input type="checkbox"/>	EVO Lueur féérique [lumière]	vgd	simple	longue	1 min / niv	rayon 1,5 m	RM	GdJ	Illumine les cibles.
<input type="checkbox"/>	DIV Mauvais augure	vf	1 round	personnelle	instant	personnel	-	CD	Le druide sait si des dangers l'attendent.
<input type="checkbox"/>	TRA Monture du voyageur	vg	simple	contact	1 heure / niv	animal	vol+RM	CD	La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
<input type="checkbox"/>	TRA Morsure magique	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Une arme naturelle obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
<input type="checkbox"/>	TRA Œil de faucon	v	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CD	Accroît le facteur de portée de 50%, +5 aux tests de <i>Détection</i> .
<input type="checkbox"/>	DIV Omen of Peril	vf	1 round	personnelle	instant	personnel	-	RoD	Vous savez à quel point le futur sera dangereux.
<input type="checkbox"/>	TRA Passage sans trace	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Les sujets ne laissent pas de traces.
<input type="checkbox"/>	TRA Pierre magique	vgd	simple	contact	30 min / util	3 cailloux	vol+RM	GdJ	3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
<input type="checkbox"/>	TRA Raptor's sight	vgd	simple	personnelle	1 heure / niv	personnel	-	RoW	+5 au tests de détection ; la pénalité de tir à distance est divisée par deux.
<input type="checkbox"/>	INV Repos bienfaisant (guérison)	vg	10 min	courte	24 heures	1 créat / niv	-	CA	Le sujet guérit deux fois plus vite que la normale.
<input type="checkbox"/>	TRA Saut	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Le sujet gagne des bonus aux jets de <i>saut</i> .
<input type="checkbox"/>	INV Soins légers (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 1d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +5).
<input type="checkbox"/>	EVO Souffle de sable	vgd	simple	0	instant	½ cercle r. 3m	réf+RM	CD	Le druide jette du sable brûlant qui inflige 1d6 points de dégâts non létaux et étourdit les ennemis.
<input type="checkbox"/>	INV Vigueur mineure (guérison)	vg	simple	contact	10 rd+1rd/niv	1 créature	vol+RM	CD	La cible recouvre 1 pv/round (max 15 rounds).
Sorts de Second niveau									
									nbr : _____ DD : _____
<input type="checkbox"/>	ENC Animal de cirque (charme) [mental]	vgd	10 min	contact	1 heure / niv	1 animal	vol + RM	CA	L'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts pendant 1 heure / niveau.
<input type="checkbox"/>	TRA Animation du feu [feu]	vgm	1 round	courte	conc 1 rd/niv	cube 1,5 m	-	CP	Transforme un feu de taille P ou inférieure en objet animé.
<input type="checkbox"/>	EVO Bourrasque [air]	vg	simple	18 m	1 round	ligne	vig+RM	GdJ	Repousse ou assomme les créatures plus petites.
<input type="checkbox"/>	TRA Branche à branche	vg	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CA	Bonus d'aptitude de +10 aux tests d' <i>Escalade</i> dans les arbres et déplacement de branche à branche.
<input type="checkbox"/>	NEC Caresse des tourments	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	CA	Inflige 1d6 points de dégâts +1/niveau + dégâts d'attaque sournoise.
<input type="checkbox"/>	INV Convocation d'alliés naturels II (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
<input type="checkbox"/>	TRA Corps solaire [feu]	vgd	simple	0	1 round / niv	rayon 1,5m	réf+RM	CD	Le corps du druide dégage des flammes infligeant 1d4+1 points de dégâts.
<input type="checkbox"/>	ABJ Création de sentier	vg	simple	12 m	1 heure / niv	rayon 12 m	-	CA	Création d'un sentier temporaire dans les broussailles ou un sous-bois.
<input type="checkbox"/>	NEC Décomposition	vgd	simple	0	1 round / niv	rayon 15m	RM	CD	Les blessures infligent 1 point de dégâts supplémentaire par round.
<input type="checkbox"/>	TRA Distorsion du bois	vg	simple	courte	instantanée	1 objet / niv	vol+RM	GdJ	Tord un petit objet en bois par niveau (manche d'arme, planche, porte, ...).
<input type="checkbox"/>	TRA Endurance de l'ours	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Con pendant 1 minute / niveau.
<input type="checkbox"/>	DIV Équilibre intuitif	vsd	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CA	Bonus de +4 aux tests d' <i>Équilibre</i> et peut rester en équilibre sur n'importe quelle surface à partir d'un degré de maîtrise de 5.
<input type="checkbox"/>	TRA Etreinte naturelle	v	simple	personnel	10 min / niv	personnel	-	CA	Le personnage dispose des sens d'un animal pendant 10 minutes / niveau.
<input type="checkbox"/>	TRA Façonnage du bois	vgd	simple	contact	instant	objet en bois	vol+RM	GdJ	Permet de modeler le bois.
<input type="checkbox"/>	EVO Faveur de la nature	vgd	simple	contact	1 minute	1 animal	vol+RM	CD	L'animal visé gagne un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1/2 niveaux.
<input type="checkbox"/>	TRA Force du taureau	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en For pendant 1 minute / niveau.
<input type="checkbox"/>	TRA Forme d'arbre	vgd	simple	personnelle	1 heure / niv	personnel	-	GdJ	Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
<input type="checkbox"/>	TRA Froid rampant [froid]	vgd	simple	courte	3 rounds	1 créature	vig+RM	CD	La cible ressent un froid glacial s'intensifiant à chaque round.
<input type="checkbox"/>	TRA Grâce féline	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Dex pendant 1 minute / niveau.
<input type="checkbox"/>	ILL Homochromie (hallucination)	vgm	1 round	contact	1 heure / niv	1 créature	-	CP	Le sujet gagne +10 aux tests de <i>Discrétion</i> .
<input type="checkbox"/>	ENC Hypnose des animaux (coercition) [mental, son]	vg	simple	courte	concentration	animaux	vol+RM	GdJ	Fascine 2d6 dés de vie d'animaux.
<input type="checkbox"/>	ENC Immobilisation d'animal (coercition) [mental]	vg	simple	moyenne	1 round / niv	1 animal	vol+RM	GdJ	Paralyse un animal pendant 1 round/niveau.
<input type="checkbox"/>	DIV Intuition auditive	vgd	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CA	Bonus de +4 aux tests de <i>Perception auditive</i> , <i>perception aveugle</i> ou <i>vision aveugle</i> si degré de maîtrise de 5 ou plus.
<input type="checkbox"/>	DIV Intuition du guérisseur	vgm	10 min	courte	24 heures	1 créat / niv	-	CA	Si degré de maîtrise de 5 ou plus en <i>Premiers soins</i> , permet d'annuler les états préjudiciables avec des sorts d'invocation (<i>guérison</i>).
<input type="checkbox"/>	INV Lame de feu (création) [feu]	vgd	simple	contact	1 min / niv	épée enflammée	RM	GdJ	Les attaques infligent 1d8 +1/2 niveaux points de dégâts de feu.
<input type="checkbox"/>	ENC Messenger animal (coercition) [mental]	vgm	simple	courte	1 jour / niv	1 animal TP	RM	GdJ	Envoie un très petit animal à un endroit donné.
<input type="checkbox"/>	TRA Métal brûlant [feu]	vgd	simple	courte	7 rounds	1 créat / 2 niv	vol+RM	GdJ	Chauffe des objets métalliques qui infligent des dégâts à ceux qui les touchent.
<input type="checkbox"/>	TRA Métal gelé [froid]	vgd	simple	courte	7 rounds	1 créat / 2 niv	vol+RM	GdJ	Gèle des objets métalliques qui infligent des dégâts à ceux qui les touchent.

	sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
	☐	TRA Nage [eau]	vgm	1 rd	moyenne	10 min / niv	1 créature	RM	CP	Le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de déplacement
	☐	INV Nappe de brouillard (création)	vg	simple	moyenne	10 min / niv	nuage 9m/6m	-	GdJ	Une nappe de brouillard obscurcit la vision.
	☐	INV Nuée grouillante (convocation)	vgd	1 round	courte	conc. + 2 rds	1 nuée	-	GdJ	Convoque une nuée de chauve-souris, de rats ou d'araignées.
	☐	TRA Odorat	vgm	simple	contact	10 min / niv	1 créature	RM	CD	Confère le pouvoir spécial d' <i>Odorat</i> .
	☐	TRA Pattes d'araignée	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Permet de grimper aux murs.
	☐	TRA Peau d'écorce	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	RM	GdJ	Accorde un bonus de +2 (minimum) de classe d'armure naturelle.
	☐	ABJ Piège à feu [feu]	vgd	10 min	contact	utilisation	1 objet	réf+RM	GdJ	L'ouverture de l'objet inflige 1d4 +1/niv points de dégâts.
	☐	ABJ Posture enchantelame	vf	rapide	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CA	+2 aux jets d'attaque et de dégâts si attaque à outrance, RM 5+niv si posture défensive, RD 5/magie si défense totale.
	☐	EVO Rafale de pluie [eau]	vg	1 round	Longue	10 min / niv	rayon 30 m	-	CD	Obscurcit la vision, détourne les projectiles et éteint les feux.
	☐	INV Ralentissement de poison (guérison)	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Neutralise le poison pendant 1 heure / niveau.
	☐	TRA Ramolissement de la terre et de la pierre [terre]	vgd	simple	courte	instant	carré 3m/niv	-	GdJ	Transforme la roche en argile ou la terre en sable ou en boue.
	☐	TRA Rapetissement d'animal	vg	simple	contact	1 heure / niv	1 animal	-	GdJ	Rapetisse un animal volontaire.
	☐	ABJ Résistance aux énergies destructives	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points / attaque.
	☐	INV Restauration partielle (guérison)	vg	3 rounds	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
	☐	TRA Ronces	vgm	simple	contact	1 round / niv	1 arme en bois	-	CD	Une arme en bois se couvre d'épines et inflige +1/niv points de dégâts (max +10).
	☐	TRA Sagesse du hibou	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Sag pendant 1 minute / niveau.
	☐	INV Soins modérés (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 2d8 pv au sujet, +1 / sujet (max +10).
	☐	EVO Sphère de feu [feu]	vgd	simple	moyenne	1 round / niv	sphère r. 1,5m	réf+RM	GdJ	Une boule enflammée se déplace en roulant et inflige 2d6 points de dégâts.
	☐	INV Summon Dire Hawk (convocation)	vgd	1 round	courte	1 min / niv	1 faucon	-	RoW	Convoque un faucon sanguinaire qui sert le druide.
	☐	TRA Toile de ronges	vgd	simple	moyenne	1 min / niv	rayon 6m	réf	CD	Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.
	☐	ILL Woodland Veil (hallucination)	vg	simple	courte	10 min / niv	rayon 4,5 m	-	RoW	Le druide se fond discrètement dans un milieu naturel avec ses compagnons.

Sorts de Troisième niveau

nbr : ____ **DD :** ____

	☐	TRA Ailes de feu [feu]	vgmf	1 round	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CD	Ailes qui lui permettent de voler et infligent 2d6 points de dégâts.
	☐	EVO Appel de la foudre [électricité]	vg	1 round	moyenne	1 min / niv	spécial	réf+RM	GdJ	Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair) (max 10 éclairs).
	☐	TRA Barbelures	vgm	simple	contact	1 heure / niv	1 arme en bois	-	CD	Comme <i>ronces</i> , mais bonus de +2 et zone de critique doublée.
	☐	TRA Bâton d'enchevêtrement	vf	rapide	contact	1 round / niv	bâton	-	CA	Un bâton gagne la capacité étreinte et peut serrer un adversaire capturé.
	☐	TRA Collet	vgd	3 rounds	contact	activation	cercle de liane	-	GdJ	Crée un piège magique très simple.
	☐	DIV Communication avec les plantes	vg	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet de communiquer avec les plantes et créatures végétales.
	☐	NEC Contagion [mal]	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Infecte la cible.
	☐	INV Convocation d'alliés naturels III (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
	☐	INV Création de nourriture et d'eau (création)	vg	10 min	courte	24 heures	spécial	-	GdJ	Nourrit 3 humains ou 1 cheval / niveau.
	☐	TRA Croissance d'épines	vgd	simple	moyenne	1 heure / niv	carré 6m/niv	réf+RM	GdJ	1d4 points de dégâts, lenteur possible.
	☐	TRA Croissance végétale	vgd	simple	spécial	instant	spécial	-	GdJ	Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
	☐	TRA Déferlante	vgd	simple	courte	10 min / niv	1 créature/objet	réf+RM	CD	Propulse une embarcation ou une création nageant.
	☐	ENC Domination d'animal (coercition) [mental]	vg	1 round	courte	1 round / niv	1 animal	vol+RM	GdJ	L'animal obéit aux ordres télépathiques du druide.
	☐	NEX Empoisonnement	vgd	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
	☐	TRA Etreinte naturelle	v	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CD	Le druide gagne les sens et compétences d'un animal.
	☐	TRA Extinction des feux	vgd	simple	moyenne	instant	cube 6m/niv	spé	GdJ	Eteint les feux non magiques ou un objet magique.
	☐	TRA Façonnage de la pierre [terre]	vgd	simple	contact	instant	1 objet	-	GdJ	Permet de modeler la pierre.
	☐	EVO Faveur de la nature	vgd	simple	contact	1 minute	1 animal	vol+RM	CD	L'animal visé gagne un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1/2 niveaux.
	☐	TRA Fusion dans la pierre [terre]	vgd	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet d'entrer dans la pierre.
	☐	TRA Griffes bestiales	vgm	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CD	Les mains du druides deviennent des armes tranchantes naturelles.
	☐	INV Guérison des maladies (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Guérit tous les maux du sujet.
	☐	NEC Infestation d'asticots	vgm	simple	contact	1 rd / 2 niv	1 créature	vig+RM	CD	Affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con sur les attaques de contact.
	☐	EVO Lumière du jour [lumière]	vg	simple	contact	10 min / niv	1 objet	-	GdJ	Vive lumière sur 18m de rayon.
	☐	TRA Morsure magique suprême	vgd	simple	courte	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Une arme naturelle gaze +1 à l'attaque et aux dégâts / 3 niveaux (max +5).
	☐	EVO Mur de vent [air]	vgd	simple	moyenne	1 round / niv	mur 3m/niv	RM	GdJ	Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
	☐	INV Neutralisation du poison (guérison)	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend le poison inoffensif.
	☐	TRA Peau d'épines	vgm	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CP	Le druide inflige 1d6 points de dégâts à mains nues ; les adversaires usant d'attaques naturelles ou de combat à mains nues subissent 1d4 points de dégâts.
	☐	DIV Perception du climat	vghd	1 heure	0	instant	r.1,5km+1,5/niv	-	CD	Prévoit le temps qu'il fera pendant la semaine à venir.
	☐	ABJ Protection contre les énergies destructives	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Absorbe 12 points de dégâts / niveau infligés par le type d'énergie choisi.
	☐	TRA Rabougrissement des plantes	vgd	simple	spécial	instant	spécial	-	GdJ	Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
	☐	ABJ Résistance aux énergies destructives de groupe	vgm	simple	courte	10 min / niv	1 créat / niv	vig+RM	CP	Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.
	☐	TRA Respiration aquatique	vgd	simple	contact	2 heures / niv	créatures	vol+RM	GdJ	Permet de respirer sous l'eau.
	☐	INV Tempête de neige (création) [froid]	vgd	simple	longue	1 round / niv	cyl 12m/6m	-	GdJ	Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
	☐	INV Vigueur (guérison)	vg	simple	contact	10 rd+1rd/niv	1 créature	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais 2pv/round (25 rounds max).
	☐	INV Vigueur mineure de groupe (guérison)	vg	simple	6 m	10 rd+1rd/niv	1 créat / 2niv	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais affecte plusieurs cibles (25 rounds max).
	☐	TRA Vol rapide	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Confère une vitesse de déplacement en vol de 18m pendant 1 round.
	☐	TRA Walk the Mountain's Path	vgm	simple	contact	10 min / niv	1 créature	-	RoS	La cible n'est pas gênée par les pentes, gagne une vitesse d'escalade et +10 à ses tests de <i>Saut</i> et d' <i>Equilibre</i> .

Sorts de Quatrième niveau

nbr : ____ **DD :** ____

	☐	INV Arc de foudre (création) [électricité]	vgm	simple	courte	instant	ligne	réf	CP	Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 de dégâts/niveau).
	☐	EVO Brume meurtrière	vg	simple	courte	1 round / niv	nuage r 9m/6m	réf+RM	CD	Un nuage de vapeur inflige 2d6 points de dégâts et aveugle les sujets.
	☐	TRA Camouflage de groupe	vg	simple	moyenne	10 minutes/niv	créat. ds 18m	vol+RM/	CD	Comme <i>camouflage</i> , mais affecte plusieurs cibles.
	☐	DIV Chaîne de témoins	vg	simple	contact	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	CD	Le druide charge un capteur magique d'infiltrer une zone.
	☐	EVO Colonne de feu [feu]	vgd	simple	moyenne	instant	cyl 12m/3m	réf+RM	GdJ	Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
	☐	TRA Contrôle de l'eau [eau]	vgd	simple	longue	10 min / niv	3 m x 3m/niv	-	GdJ	Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
	☐	INV Convocation d'alliés naturels IV (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
	☐	ANB Coquille anti-plante	vgd	simple	3 m	10 min / niv	rayon 3 m	-	GdJ	Empêche les plantes animées d'apcourter.
	☐	NEX Dernier souffle	vg	simple	contact	instant	1 créature morte	RM	CD	Une créature tuée depuis moins d'un round est ramenée à 0 pv.
	☐	TRA Dissimulation forestière	vg	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CD	+20 aux tests de <i>Déplacement silencieux</i> et <i>Discrétion</i> sur un type de terrain.
	☐	ABJ Dissipation de la magie	vg	simple	moyenne	instant	1 cible/r. 6m	-	GdJ	Annule sorts et effets magiques.
	☐	TRA Empire végétal	v	simple	courte	1 jour / niv	2 DV/niv ds 9m	vol+RM	GdJ	Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
	☐	INV Flacon de fumée	vgf	10 min	contact	1 heure / niv	1 créature	-	CD	Crée une monture rapide constituée de fumée.
	☐	NEC Flétrissement végétal	vgd	simple	contact	instant	spécial	vig+RM	GdJ	Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.
	☐	TRA Langueur	vg	simple	courte	1 round / niv	rayon	vol+RM	CD	Un rayon ralentit la cible et réduit sa Force.
	☐	ABJ Liberté de mouvement	vghd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible bouge normalement malgré les entraves.
	☐	EVO Maelström d'énergie destructive [1 énergie]	vg	simple	0	instant	rayon 6m	réf+RM	CD	Une explosion d'énergie destructive blesse les créatures courtes.
	☐	TRA Marche dans les airs [air]	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	RM	GdJ	Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
	☐	TRA Pierres acérées [terre]	vgd	simple	moyenne	1 heure / niv	carré 6m/niv	réf+RM	GdJ	1d8 points de dégâts, <i>lenteur</i> possible.
	☐	TRA Réincarnation	vghd	10 min	contact	instant	1 créature morte	RM	GdJ	Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
	☐	ABJ Répulsif	vgd	simple	3 m	10 min / niv	rayon 3 m	RM	GdJ	Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
	☐	TRA Rouille	vgd	simple	contact	spécial	1 créat / objet	-	GdJ	Fait rouiller le métal ferreux d'un simple contact.

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
☐	DIV Scrutation (scrutation)	vgfd	1 heure	spécial	1 min / niv	capteur	vol+RM	GdJ	Permet d'espionner le sujet à distance.
☐	INV Soins importants (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 3d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +15).
☐	EVO Tempête de grêle [froid]	vgd	simple	longue	1 round	cyl 6m/12m	RM	GdJ	5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 mètres de diamètre.
☐	TRA Vermine géante	vgd	simple	courte	1 min / niv	3 créatures	RM	GdJ	Transforme les insectes en vermine géante.
Sorts de Cinquième niveau									nbr : _____ DD : _____
☐	EVO Appel de la tempête [électricité]	vg	1 round	longue	1 min / niv	spécial	réf+RM	GdJ	Comme <i>appel de la foudre</i> , mais 5d6 points de dégâts par éclair (max 15 éclairs).
☐	ABJ Brume de pureté	vg	simple	personnelle	1 min / niv	rayon 1,5m/niv	-	CD	Une brume purifiante débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et des poisons.
☐	INV Cerf fantôme (convocation)	vg	simple	0	1 heure / niv	1 cerf	-	CD	Un cerf magique apparaît pour 1 heure/niveau.
☐	INV Cocon de jouvence (guérison)	vgm	simple	contact	2 rounds	1 créature	Vol+RM	CD	Un cocon d'énergie protège le sujet consentant puis le soigne.
☐	DIV Communion avec la nature	vg	10 min	personnelle	instant	personnelle	-	GdJ	Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
☐	TRA Contrôle des vents [air]	vg	simple	12 m/niv	10 min / niv	cyl 12xniv/12m	Vig	GdJ	Modifie la direction et la force du vent.
☐	INV Convocation d'alliés naturels V (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
☐	TRA Croissance animale	vg	simple	moyenne	1 min / niv	animaux ds 9m	vig+RM	GdJ	Double la taille et les dés de vie de 1 animal/2 niveaux.
☐	TRA Epines empoisonnées	v	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CD	Le druide développe des épines qui empoisonnent les assaillants.
☐	TRA Eveil	vgdx	1 jour	contact	instant	1 animal/arbre	vol+RM	GdJ	Rend un animal ou un arbre intelligent.
☐	INV Explosion de piquants (création)	vgm	simple	0	instant	rayon 6 m	réf+RM	CD	Projection de piquants dans tous les sens : 1d6 points de dégâts et divers malus.
☐	INV Fléau d'insectes (convocation)	vgd	1 round	longue	1 min / niv	1 nuée	-	GdJ	Nuée de criquets attaquant des créatures.
☐	TRA Mante marine	vgf	simple	contact	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	CA	Le PJ gagne <i>fou, liberté de mouvement et respiration aquatique</i> quand il est dans l'eau.
☐	TRA Métamorphose funeste	vg	simple	courte	permanent	1 créature	spécial	GdJ	Transforme le sujet en animal inoffensif.
☐	INV Mur d'épines (création)	vg	simple	moyenne	10 min / niv	cube 3m/niv	-	GdJ	Epines blessant quiconque tente de passer.
☐	EVO Mur de feu [feu]	cgd	simple	moyenne	conc +1rd/niv	mur 6m/niv	RM	GdJ	2d4 points de dégâts à 3m, 1d4 à 6 m ; 2d6 + 1/niv en cas de traversée.
☐	ABJ Peau de pierre	vgm	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Ignore 10 points de dégâts par attaque.
☐	ABJ Pénitence	vgfdx	1 heure	contact	instantanée	1 créature	RM	GdJ	Permet au sujet d'expié ses fautes.
☐	TRA Pourriture végétale	vgm	simple	contact	inst ou 1 rd/niv	1 obj / 1 créat	-	CP	Détruit des objets en bois ou inflige 3d6+1/niveau (+15 max) points de dégâts aux créatures végétales.
☐	NEC Protection contre la mort	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Protège contre les sorts et effets de mort.
☐	EVO Sanctification [bien]	vgmd	24 h	contact	instant	rayon 12m	spécial	GdJ	Rend un site sacré.
☐	EVO Sanctification maléfique [mal]	vgm	24 h	contact	instant	rayon 12m	spécial	GdJ	Rend un site maudit.
☐	INV Soins intensifs	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 4d8 points de vie au sujet, +1 / niveau (max +20).
☐	TRA Transmutation de la boue en pierre [terre]	vgd	simple	moyenne	permanent	2 cubes 3m/niv	spécial	GdJ	Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.
☐	TRA Transmutation de la pierre en boue [terre]	vgd	simple	moyenne	permanent	2 cubes 3m/niv	spécial	GdJ	Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.
☐	EVO Vents paralysants	vg	simple	moyenne	concentration	1 créature	réf+RM	CD	Le vent empêche la cible de se déplacer et gêne les attaques à distance.
☐	INV Vigueur suprême (guérison)	vg	simple	contact	10 rd+1rd/niv	1 créature	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais 4 pv/round (max 35 rounds).
☐	INV Voyage par les arbres (téléportation)	vgd	simple	personnelle	1 heure / niv	personnel	-	GdJ	Le druide entre dans un arbre et ressort par un autre.
Sorts de Sixième niveau									nbr : _____ DD : _____
☐	TRA Bâton à sort	vgf	10 min	contact	permanente	bâton	-	GdJ	Permet de stocker un sort dans un bâton.
☐	TRA Bois de fer	vgm	kg/2 min	0	1 jour / niv	1 objet	-	GdJ	Rend le bois aussi dur que le fer.
☐	TRA Carapace de tortue	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	-	CD	La cible gagne +6 en armure naturelle, +1/3 niveaux de lanceur de sorts au dessus de 11.
☐	INV Cercle de vigueur (guérison)	vg	simple	6 m	10 rd+1rd/niv	1 créat / 2niv	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais affecte plusieurs cibles. 40 rounds max, guérison accéléré 3.
☐	TRA Chêne animé	vg	10 min	contact	1 jour / niv	1 arbre	-	GdJ	Transforme un chêne en sylvanien.
☐	INV Chute de comète (création)	vgd	simple	moyenne	instant	200 kg	réf	CD	Une comète s'abat sur les ennemis, ce qui les blesse et les envoie à terre.
☐	EVO Cocon enveloppant	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	1 créature	réf+RM	CD	Piège une créature et la prive de jet de sauvegarde contre un sort attenant.
☐	NEC Contact contagieux	vg	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CD	Infecte une créature par round à l'aide d'une maladie au choix.
☐	INV Convocation d'alliés naturels VI (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
☐	ABJ Coquille antive	vgd	1 round	3 m	10 min / niv	rayon 3 m	RM	GdJ	Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
☐	EVO Courroux du soleil de midi (lumière)	vg	simple	3 m	instant	rayon 3 m	réf+RM	CD	Aveugle les créatures situées dans un rayon de 3 m.
☐	ILL Désorientation imaginaire (mirage) [mental]	vg	simple	moyenne	10 min / niv	1 créature	vol+RM	CD	Déjoue le sens de l'orientation d'une créature et rend les déplacements difficiles.
☐	ABJ Dissipation suprême	vg	simple	moyenne	instant	1 cible	-	GdJ	Comme <i>dissipation de la magie</i> , mais jusqu'à +20.
☐	TRA Effritement	vg	simple	moyenne	instant	1 créat / struct	vig+RM	CD	Le druide mine bâtiments et autres structures.
☐	TRA Eloignement du bois	vg	simple	18 m	1 min / niv	ligne 18 m	-	GdJ	Repousse les objets en bois.
☐	TRA Endurance de l'ours de groupe	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>endurance de l'ours</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐	EVO Feux purificateurs [feu]	vgm	simple	contact	1 round / niv	1 créature	réf+RM	CD	la cible prend feu et devient une arme dangereuse.
☐	TRA Force de taureau de groupe	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>force du taureau</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐	INV Germes de feu (création) [feu]	vgm	simple	contact	10 min / niv	4 glands/8 baies	spé	GdJ	Glands et baies se transforment en bombes.
☐	TRA Glissement de terrain [terre]	vgm	spé	longue	instant	car 225m	-	GdJ	Fait apparaître tranchées ou collines.
☐	TRA Grâce féline de groupe	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>grâce féline</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐	ABJ Immunité contre les énergies destructives	vg	simple	contact	24 heures	1 créature	RM	CP	Le sujet et son équipement sont immunisés et sont immunisés contre les dégâts d'un type d'énergie destructive.
☐	EVO Miasmes	vgd	simple	courte	3 rounds / niv	1 créature	spécial	CD	Un nuage de gaz entre dans la bouche de la victime et la fait suffoquer.
☐	INV Mur de pierre (création) [terre]	vgm	simple	moyenne	instant	car 1,5m/niv	spé	GdJ	Crée un mur qui peut être façonné.
☐	DIV Orientation	vgf	3 rounds	pers/contact	10 min / niv	pers/1 créat	-	GdJ	Indique comment se rendre à l'endroit désiré.
☐	DIV Pierres commères	vgd	1 min	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet de communiquer avec la pierre.
☐	EVO Raz-de-marée [eau]	vg	simple	moyenne	instant	rayon 6 m	réf+RM	CD	Une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts / 2 niveaux et effectue une attaque de bousculade.
☐	TRA Sagesse du hibou de groupe	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>sagesse du hibou</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐	INV Soins légers de groupe (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Rend 1d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +25).
☐	TRA Voie végétale	vg	simple	illimitée	1 round	créatures	-	GdJ	Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.
Sorts de Septième niveau									nbr : _____ DD : _____
☐	TRA Animation des plantes	v	simple	courte	1 rd ou h / niv	variable	-	GdJ	Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
☐	TRA Aura de lumière	vg	simple	courte	1 rd / niv	1 pers / 2 niv	vol+RM	CD	Les armes des alliés deviennent des armes de lumière et ignorent les armures.
☐	TRA Bâton sylvanien	vgf	1 round	contact	1 heure / niv	bâton	-	GdJ	Transforme le bâton du PJ en sylvanien.
☐	TRA Contrôle du climat	vg	10 min	3 km	4d12 h	r=3km	-	GdJ	Modifie le climat local.
☐	INV Convocation d'alliés naturels VII (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
☐	TRA Froid rampant suprême	vgd	simple	courte	3 rounds	1 créature	vig+RM	CD	La cible ressent un froid glace s'intensifiant à chaque round.
☐	TRA Marche des nuages	vgm	simple	courte	1 h / niv	1 créat / niv	réf+RM	CD	Les cibles marchent sur les nuages et volent à haute altitude.
☐	INV Mort rampante (convocation)	vg	1 round	courte	1 min / niv	1 nuée / 2 niv	-	GdJ	Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.
☐	EVO Rayon de soleil [lumière]	vgd	simple	18 m	1 round / niv	ligne	réf+RM	GdJ	Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
☐	DIV Scrutation suprême (scrutation)	vg	simple	spé	1 heure / niv	capteur	vol+RM	GdJ	Comme <i>scrutation</i> , mais plus rapide et plus long.
☐	INV Soins modérés de groupe (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Rend 2d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +30).
☐	EVO Tempête de feu [feu]	vg	1 round	moyenne	instant	2x cb 3m/niv	réf+RM	GdJ	Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
☐	ABJ Tour orageuse	vg	1 round	longue	1 round / niv	r=6m x 30m	RM	CD	Des nuages tourbillonnants absorbent l'électricité et les projectiles magiques ; empêche les attaques à distance.
☐	TRA Transmutation du métal en bois	vgd	simple	longue	instant	r=12 m	RM	GdJ	Affecte tout métal à moins de 12 mètres.
☐	INV Vague de limon (convocation)	vgm	simple	courte	1 round / niv	r=4,5 m	réf	CD	Crée une étendue de limon vert de 4,5 mètre de rayon.
☐	TRA Vent divin [air]	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 créat / 3 niv	-	GdJ	Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
☐	DIV Vision lucide	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
Sorts de Huitième niveau									nbr : _____ DD : _____
☐ TRA	Contrôle des plantes	vgd	simple	courte	1 min / niv	2DV/niv	vol	GdJ	Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales.
☐ INV	Convocation d'alliés naturels VIII (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
☐ EVO	Cyclone [air]	vgd	simple	longue	1 round / niv	cyclone 9 x 3	réf+RM	GdJ	Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
☐ NEC	Doigt de mort [mort]	vg	simple	courte	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Tue la cible.
☐ TRA	Earth Glide	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	-	RoS	La cible peut se glisser dans la pierre et la terre comme un élémentaire de terre.
☐ ABJ	Eloignement du métal et de la pierre [terre]	vg	simple	18 m	1 round / niv	ligne 18 m	-	GdJ	Repousse le métal et la pierre.
☐ TRA	Eveil de groupe	vgfx	24 h	moyenne	instant	1 animal / 3 niv	spé	CD	Comme <i>éveil</i> , mais affecte plusieurs créatures.
☐ EVO	Explosion de lumière [lumière]	vgm	simple	longue	instant	r=24m	réf+RM	GdJ	Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
☐ TRA	Inversion de la gravité	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	cube 3m/2niv	-	GdJ	Objets et créatures tombent vers le haut.
☐ INV	Loup fantôme (convocation)	vgd	1 round	moyenne	conc 1 rd/niv	1 loup	-	CD	Un loup intangible combat pour le druide.
☐ TRA	Métamorphose animale	vgd	simple	courte	1 heure / niv	1 créat / niv	-	GdJ	1 allié / niveau se transforme en animal choisi.
☐ INV	Mot de rappel (téléportation)	v	simple	illimitée	instant	personnel	-	GdJ	Téléporte le PJ à l'endroit choisi à l'avance.
☐ INV	Orage de fureur élémentaire (convocation)	vg	1 round	longue	conc (4 rd)	nuage r=12m	spécial	CD	Un nuage magique crée une tornade, déverse une pluie de pierre, un déluge d'eau puis des flammes.
☐ TRA	Rage tempête [électricité]	vgd	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CD	Le druide vole et ses yeux lancent des éclairs.
☐ EVO	Tremblement de terre [terre]	vgm	simple	longue	1 round	rayon 24 m	spé	GdJ	Secousse sismique dans un rayon de 1,50m/niveau.
Sorts de Neuvième niveau									nbr : _____ DD : _____
☐ ENC	Attraction (coercition) [mental]	vgm	1 heure	courte	2 heures / niv	1 lieu	vol+RM	GdJ	Objet ou lieu attire certaines créatures.
☐ EVO	Avatar de la nature	vgd	simple	contact	1 min / niv	animal	-	CD	Un animal gagne +10 aux jets d'attaque et de dégâts, une attaque supplémentaire et 1d8 pv / niveau de lanceur de sorts.
☐ ENC	Aversion (coercition) [mental]	vgm	1 heure	courte	2 heures / niv	1 lieu	vol+RM	GdJ	Objet ou lieu repousse certaines créatures.
☐ TRA	Changement de forme	vgf	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Le PJ peut se transformer à l'envie (1 fois / round).
☐ INV	Convocation d'alliés naturels IX (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
☐ INV	Convocation de monolithe élémentaire (convocation)	vgm	1 rd	moyenne	conc. 1rd/niv	monolithe	-	CP	Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage.
☐ EVO	Cyclone suprême [air]	vg	simple	moyenne	1 round / niv	tornade r=6m	vig+RM	CD	Comme <i>cyclone</i> , mais en plus grand et plus destructeur.
☐ INV	Grand tertre (création)	vg	simple	moyenne	7 j / 7 mois	spécial	-	GdJ	Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.
☐ INV	Nuée d'élémentaires (convocation) [var]	vg	10 min	moyenne	10 min / niv	élémentaires	-	GdJ	Convoque plusieurs élémentaires.
☐ INV	Ours fantôme (convocation)	vgd	1 round	moyenne	conc 1 rd/niv	1 ours	-	CD	Un ours intangible combat pour le druide.
☐ ILL	Paysage d'ombre (ombre)	vgd	1 heure	longue	1 jour / niv	r = 1,5 km	réf+RM	CD	Rend un milieu naturel plus dangereux ; crée des gardiens d'ombre.
☐ DIV	Prémonition	vgm	simple	contact	10 min / niv	spécial	vol+RM	GdJ	"Sixième sens" avertissant le PJ en cas de danger.
☐ TRA	Racines inébranlables	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vig+RM	CD	La créature s'affuble de racines qui la rendent immobiles et la soignent à chaque round.
☐ INV	Régénération (guérison)	vgd	3 rounds	contact	instant	1 créature	-	GdJ	Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8+1 /niv (max +35) points de vie.
☐ INV	Soins intensifs de groupe (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Rend 4d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +40).
☐ INV	Tempête vengeresse (convocation)	vg	1 round	longue	conc (10 rds)	nuage r=108m	spécial	GdJ	Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
☐ TRA	Transmutation de la pierre en lave [feu, terre]	vg	simple	moyenne	instant	cube 3m	réf	CP	Transforme 1 cube de 3m de côté et inflige des dégâts de feu.